

информационно-образовательной среды школы», «Разработка и сопровождение электронных курсов и видео-уроков», «Технологии электронного обучения в реализации ФГОС».

Литература

1. Дорожная карта осуществления Глобальной программы действий по образованию в интересах устойчивого развития // Организация Объединенных Наций по вопросам образования, науки и культуры. – Париж, 2014.
2. Ковалева Т.М. Оформление новой профессии тьютора в российском образовании // Вопросы образования. -2011, №2. - С.163-181.
3. Розина И.Н. Цифровая революция в России: попытка исторического и терминологического анализа // Образовательные технологии и общество. – 2012, №2. - С.464-482.
4. Черкасова И.И. Технологии сопровождения и поддержки деятельности студента в контексте изменения педагогического мышления преподавателя // Вестник ЧГПУ. – 2013, №3. - С.171-181.

УДК 37.01

*Г.С. Самигуллина
Казанский (Приволжский) федеральный университет,
г. Казань, Россия*

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ЭКОЛОГИЧЕСКИХ ДЕЛОВЫХ ИГР В ИЗУЧЕНИИ ГЕОГРАФИИ

Аннотация. Актуальность исследования обусловлена включением российского образования в мировое образовательное пространство, стандартизацией всех ступеней образования, актуализацией деятельностного подхода в обучении. В связи с этим, данная статья направлена на формирование рефлексивно-аналитических компетенций будущего учителя географии в условиях трансформации современного образования. Ведущим подходом к исследованию данной проблемы является системно-деятельностный подход. В статье представлены материалы апробации экологических коммуникативно-развивающих игр в курсе экономической и социальной географии. Концептуально исследование строилось на отказе от репродуктивного усвоения в процессе обучения в пользу проблематизации, сопровождаемой позитивным эмоциональным состоянием и продуктивной деятельностью; признании деловых игр в качестве отправной точки к активизации общей деятельности учителя-учащегося и проектирования условий по актуализации развития творческого потенциала участников учебного процесса. Использование деловых игр способствует организации эффективной обучающей среды, что объясняется сменой экстрактивных (лекции), интерактивных и интроактивных (самостоятельная работа) режимов проведения занятий. В связи с этим материалы статьи представляют практическую ценность для широкого круга педагогов-андрагогов.

Ключевые слова: рефлексия, деловая игра, экстрактивные, интерактивные и интроактивные режимы проведения занятий.

Формирование коммуникативной и рефлексивно-аналитической культуры участников образовательного процесса рассмотрим на примере экологических коммуникативно-развивающих игр в курсе экономической и социальной географии по

разработанному методическому пособию «Рефлексивно-аналитическая деятельность учителя географии». Игра «Нижнекамское водохранилище: за и против» разработана в процессе повышения квалификации с учителями географии. При разработке игры мы взяли за правило то, что, если мы хотим ввести новое в учебный процесс с учащимися, мы должны проделать это с учителем в первую очередь. Использование деловых игр позволяет решить как минимум три задачи: разрушение объективной изоляции участников учебного процесса, создание общего поля рабочих норм и ценностей в атмосфере взаимоуважения; профессионального обогащения; решение профессиональных проблем, возникших в методике преподавания предмета; реализация компетентностной парадигмы образования, формирование ключевых компетенций.

В основе проектирования рефлексивных образовательных практик лежат принципы личностно-ориентированной педагогики: выращивания, развития, деятельностного подхода, личностно-опосредованного характера отношений, проблемности, коллективности, самоопределения, самостоятельности. Эти принципы обеспечивают возможность отказа от репродуктивного усвоения в пользу проблематизации, сопровождаемой позитивным эмоциональным состоянием и продуктивной деятельностью; выбора индивидуальной траектории продвижения в обучении и т.д.

Актуальность экологических деловых игр вызвана проблемами методики преподавания предмета. В своё время Н.Н. Баранский писал о дидактической возможности использования статистических данных. Позже В.П. Максаковский, анализируя существовавшие до недавних пор учебники географии, сравнивает их с прейскурантно-ценовыми справочниками, требующими одухотворения. Помимо решения частно-методических проблем, с помощью игры мы решили использовать её в целях развития творческого потенциала учителя [2,4].

Применение активных методов обучения, таких как, деловые игры, должно быть не практическим приложением к теоретическим вопросам, а напротив, служить отправной точкой к активизации общей деятельности учителя-учащегося и проектирования условий по актуализации развития творческого потенциала участников учебного процесса. В ходе игры предусмотрены два уровня рефлексии. Дидактическую игру отличает диагностирование результатов игры и обучающая цель, то есть дидактическая игра, готовится заранее педагогом-андрагогом и предполагает большой запас его знаний.

В основе формирования организационно-педагогических условий проведения деловых игр лежат следующие положения:

1. Единство развивающих технологических (системы методов, приемов и средств) и ценностных (системы ценностей, обслуживающих педагогическую технологию) установок.

2. Ценностная ориентация на гуманистическую педагогику сотрудничества. Это помогает более убедительно доказывать, что внедрение нового должно начинаться с преобразования и развития своего собственного творческого опыта.

3. Индивидуальный подход к развитию творческого потенциала учителя, что позволяет объективно определять систему знаний и умений учителя, более целенаправленно строить его индивидуальную образовательную деятельность.

Цель игры: выявление уровня информационной культуры; решение профессиональных проблем: использование ряда статистических данных в обучении географии с целью развития коммуникативной культуры; усиление внутри и межпредметных связей; умение педагога организовать и управлять информационным общением.

Дидактический материал: методическое пособие «Дополнения к курсу

социальная и экономическая география России и Татарстана».

Дидактические возможности игры: использование игровых условий для проявления креативных способностей обучающихся в обстановке психологического климата; развитие рефлексивно-аналитических способностей; охват в сжатый срок большего объёма учебного материала; подтверждение основных положений примерами из разных предметов; логические способы умозаключений, обобщение материала; коммуникативный ресурс игры: активный информационный обмен внутри групп; интенсификация обратных связей: слушатель-преподаватель, управление информационным общением; взаимодействие в форме продуктивного конфликта; всестороннее понимание проблемы, признание законности другой аргументации, развитие элементов кооперативного взаимодействия и в целом организация совместной деятельности.

Учебная ситуация: используя статистические знания, полученные в школьных курсах географии, подтвердить или опровергнуть: сложившиеся статьи экспорта в российской экономике.

Технология проведения игры: условно группа делится на 2 подгруппы.

Процесс трансформации учебной деятельности в игровую профессиональную (учиться, обучая) должен отслеживаться и оцениваться не только преподавателем, но и самими слушателями по четким и понятным критериям (первый уровень рефлексии). Поскольку учителю предстоит организовать игру в реальном учебно-воспитательном процессе.

Рефлексия I уровня. Группа экспертов из числа наиболее подготовленных слушателей (2-3 человека) должна выслушать и оценить ответы.

Рефлексия II уровня. Проводится преподавателем, педагогом-андрагогом. По определению дидактическая (обучающая) игра отличается диагностированием результатов игры и обучающей целью, предполагая большую подготовку педагога-андрагога.

Позиция педагога-андрагога основывается на знании психологии слушателей (темперамент, особенности характера); соблюдении методики ведения игры, не перегружая, а, дополняя научные знания по ходу игры; собственной активности, умении сталкивать различные точки зрения. С целью обеспечения высокого уровня игры значительное время отводится педагогом-андрагогом на теоретическую подготовку данной игры. В ходе игры педагогу-андрагогу предстоит идентификация участников по выявленной специфике творческих способностей (наблюдатель, участник, аналитик, исследователь). Игра проводится после курса лекций, позволяя выявить степень усвоения слушателями полученной информации и тем самым получить в персонифицированной игровой образовательной обстановке надёжную обратную информацию, позволяющей оценить качество учебного процесса, степень самореализации, необходимость и целесообразность его коррекции. После постановки целей и задач игры, реализуется интроактивный этап игры, поиск самостоятельных решений, Группы, условно представляющие сторонников и противников сложившихся статей экспорта, начинают обсуждение в группах.

Центр тяжести в данной игре переносится на развитие человека рефлексующего с помощью знаний тех или иных фактов, выход на открытую траекторию образования.

Методы проведения игры: доказательства: обоснования выдвинутого положения путём приведения суждений, истинность которых несомненна; опровержения: убеждение в несостоятельности, ложности утверждений.

Структурные элементы доказательства (опровержения): тезис: положение, истинность которого надо доказать; *аргумент*: суждение, истинность которого

проверена или доказана.

Способы доказательства: прямой (последовательное раскрытие аргументов); косвенный (путём опровержения противоположного утверждения, согласно закону исключённого третьего, когда одна из противоречащих мыслей не истинна, то мысль, противоречащая первой, должна быть истинной); где аргументирование - логический процесс обоснования истинности тезиса доказательства с помощью других суждений (аргументов).

Правила проведения игры: Чёткая и ясная формулировка тезиса. Тезис должен оставаться неизменным, т.е. доказываемое одно и то же положение.

Возможные ошибки: 1. Потеря тезиса. 2. Полная подмена тезиса (доказываем нечто похожее, близкое или сходное). 3. Частичная подмена тезиса.

Требования к аргументам: истинность - аргументы бесспорны и ранее доказаны (ложный аргумент - несуществующий факт); автономность - независимое «дотезисное» существование; непротиворечивость - не должны противоречить друг другу; достаточность - аргументы в своей совокупности должны быть такими, чтобы из них с необходимостью вытекал доказываемый тезис, то есть столько и до тех пор, пока из него не следует тезис (недостаточность - всё равно, что небольшим фактом обосновать широкий тезис; чрезмерное доказательство - не количество, а убедительность).

Уровни рефлексивно-аналитической деятельности в ходе игры.

Рефлексия первого уровня:

1. использование внутрипредметных и межпредметных связей;
2. практическое использование понятийного аппарата;
3. аргументировать собственную точку зрения и умение выслушать другую точку зрения;
4. полная или частичная потеря тезиса;
5. качество доводов;
6. использование внутрипредметных и межпредметных связей.

Рефлексия второго уровня (педагог-андрагог):

1. проведение диагностики уровня профессиональных знаний и профессиональных проблем;
2. способ доказательства (прямой или косвенный), как степень интеракции;
3. примеры выхода из рамок игры, потеря чувства игры; степень участия, партисипативность.

Критерии оценивания для первого уровня рефлексии:

1. способ доказательства (прямой или косвенный);
2. практическое использование понятийного аппарата;
3. умение выслушать другую точку зрения;
4. аргументировать собственную;
5. качество доводов;
6. использование внутрипредметных и межпредметных связей.

Для второго уровня рефлексии (педагогом-андрагогом) мы предлагаем известные в педагогике критерии анализа когнитивного, деятельностного компонентов:

- 1) когнитивный компонент (содержание, объём, научность знаний, пополнение знаний, актуализация знаний, применение знаний в новой ситуации);
- 2) деятельностный компонент (аналитико-диагностические, конструктивно-организационные, прогностические, рефлексивные умения): объём умений, полнота операционного состава умений, усвоение опорной теоретической основы умений, интегративность, гибкость или перенос знаний в новую ситуацию, действенность и эффективность использования деятельности.

Позиция педагога-андрагога основывается на знании психологии слушателей (темперамент, особенности характера); соблюдении методики ведения игры, не перегружая, а дополняя научные знания по ходу игры.

Примерные дополнения, приведённые отдельными участниками во время курсовой подготовки: в мире (2004г.) военные расходы составили 1 трл. долл; 11 дней военных расходов эквивалентны 30 млрд.долл. (сумма, необходимая на улучшение ситуации с питьевой водой). Стоимость 2 дневных военных расходов - 4.5 млн.долл. помогли бы в решении проблемы опустынивания. 5 летние расходы (1.3 млрд.долл.) позволили бы прекратить деградацию тропических лесов. Кроме того, военные расходы приводят к росту потребления природных ресурсов, непроизводительным затратам интеллектуальных ресурсов, ухудшению окружающей среды. В 2004г. доходы от продажи нефти в Российской Федерации принесут 75 млрд. дол. (2 место в мире после Саудовской Аравии). Институт «Атолл» в Дубне до 2010г. должен собрать 4 морские стационарные платформы для наиболее подготовленных к освоению месторождений. Осваивается Тимано-Печорская нефтегазоносная провинция совместно с Германией на континентальном шельфе Баренцева и частично Карского морей. Первая нефть получена у острова Колгуев. Мурманское морское пароходство запатентовало подводный погрузочный комплекс (фактически подводный причальный терминал) с подходящим к нему подводным трубопроводом (дюкером). Систематически может работать при низких температурах, высоте волны до 5м. Отсюда нефть переправляется танкерами в голландский Роттердам (158).

Ведущими должны стать различные инновационные, организационно-деятельностные и ролевые игры, которые в отличие от традиционных форм обучения (лекций, семинаров, практических занятий, тренингов) направлены не на увеличение количества знаний, умений, а на формирование, прежде всего, рефлексивной позиции учителя по отношению к своему опыту творческой педагогической деятельности. Участие именно в таких играх, имитирующих различные виды социально-педагогического взаимодействия, обеспечивает формирование способности к критериальной перестройке творческого потенциала, и открывают путь к самообразованию и саморазвитию. Эффективность обучающей среды в данном случае объясняется разнообразием, сменой экстрактивных (лекции), интерактивных и интроактивных (самостоятельная работа) режимов проведения занятий.

Литература

1. Вербицкий А. Контекстное обучение в компетентностном подходе // Высшее образование в России. – 2006. - №11. – С.39-46.
2. Гилева И.О. Творчество как характеристика профессионализма / И.О. Гилева // Прикладная психология. – 2002. - №4. – С.59-64.
3. Метаева В.А. Проектирование рефлексивных методик в последипломном образовании // Образование и наука. – 2006. - №2. – С.56-62.
4. Минченков Е.Е. Политехнизм и монотехнизм в образовании//Химия. Методика преподавания.-2002.-№8.-С.30-32.
5. Хуторской А.В. Творческий учитель // А.В. Хуторской // Школьные технологии. – 1999. - №3. – С. 90-97.